Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

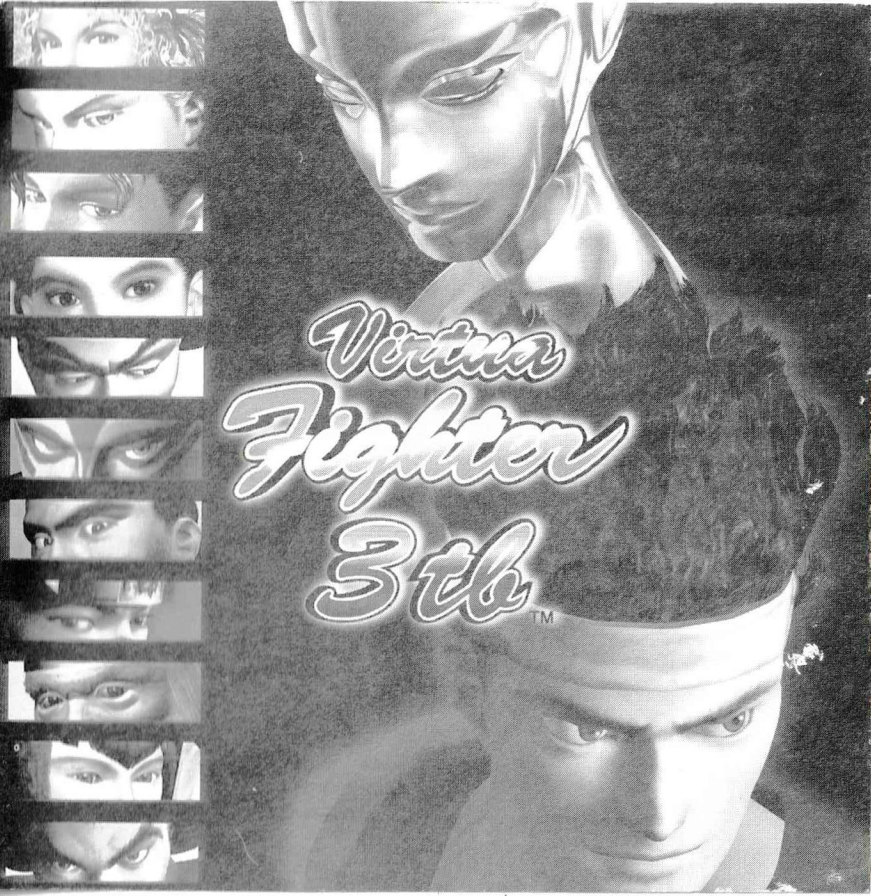
UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

DCJS2 1712

Distribuidor Oficial

ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA

Virtua Fighter 3tb™

COMEÇAR

ECRÃ DE TÍTULO E ECRÃ DE SELECÇÃO DE MODO

Quando o ecrã de título aparecer, prime o Botão Start e depois escolhe o modo de jogo. Prime o Botão Direccional ⇑⇓ para escolher um modo, e prime o Botão A para confirmar. (Prime Start para saltar a demo).

TEAM BATTLE MODE

Tal como a versão Arcade, excepto que aqui podes escolher até cinco personagens para formar uma equipa (se mudares o número de rondas em OPTIONS).

NORMAL MODE - As personagens envolvem-se no combate um para um.

VS TEAM BATTLE MODE - Joga o Modo de Batalha em Equipa Virtua Fighter 3tb com um amigo.

VS NORMAL MODE - Joga o Modo Normal Virtua Fighter 3tb com um amigo.

TRAINING MODE - Pratica as habilidades de luta.

VS RECORDS - Grava e carrega os resultados de luta e vê os registos prévios de luta dos dois jogadores.

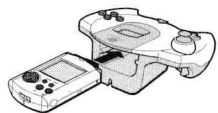
HISTORY - Vê um vídeo do desenvolvimento do jogo desde o Virtua Fighter original até ao Virtua Fighter 3tb.

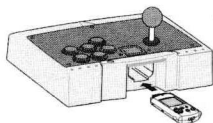
OPTIONS - Modifica os parâmetros de jogo e efectua os testes de som.

SOBRE GRAVAR FICHEIROS

Os parâmetros do teu Virtua Fighter 3tb podem ser gravados. Os parâmetros de jogo, MODO DE BATALHA EM EQUIPA e resultados de luta MODO NORMAL em competições a dois jogadores são gravados escolhendo "SAVE" em VS RECORDS

GRAVAR DADOS

Para gravar dados de jogo, é preciso um Cartão de Memória, p. ex. unidade Visual Memory (VM) (vendida em separado). Podes gravar os resultados do MODO DE BATALHA EM EQUIPA a dois jogadores, MODO NORMAL a dois jogadores, e os parâmetros do jogo para a VM através de Recordes VS (Ver Recordes VS).

COMANDO DA DREAMCAST

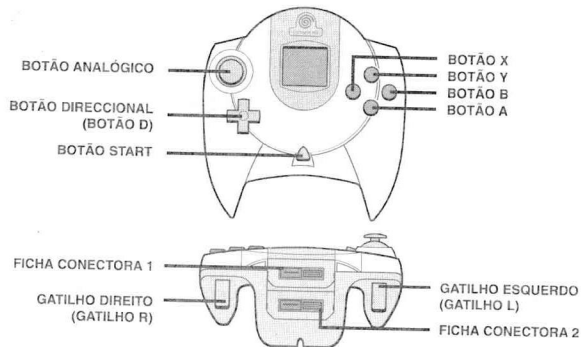
Introduz a VM na ficha conectora 1 do Comando.

ARCADE STICK

Introduz a VM na ficha conectora 1 do Arcade Stick.

- Para gravar dados, são precisos 12 blocos de espaço na tua VM.
- Nunca DESLIGUES nem retires a VM, nem desligues o Comando (ou o Arcade Stick) enquanto estiveres a gravar.

MOVIMENTOS BÁSICOS

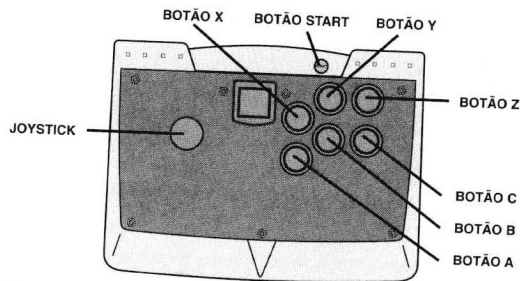
Virtua Fighter 3tb é um jogo para um ou dois jogadores. Para um jogo de um jogador, liga o Comando da Dreamcast ou o Arcade Stick à Porta de Comando A. Para um jogo a dois jogadores, usa as Portas A e B. Para voltar ao ecrã de título em qualquer momento durante o jogo, prime e segura em simultâneo os Botões A+B+X+Y e o Botão Start.

COMANDO DA DREAMCAST

COMANDOS E BOTÕES

P	Prime o Botão X (Soco)
K	Prime o Botão Y (Pontapé)
G	Prime o Botão A (Proteger)
E	Prime o Botão B (Esquivar)
⇒	Prime o Botão D na direcção indicada
→	Prime e segura o Botão D na direcção indicada.
+	Prime dois ou mais botões ao mesmo tempo

Nota: O Botão Analógico não é usado neste jogo.

- Para alterar a perspectiva da câmara em meia luta, prime o Gatilho L ou R no Comando da Dreamcast ou o Botão C no Arcade Stick. Esta mudança de ponto de vista só funciona quando no Modo Um Jogador e no MODO DE TREINO.
- Os parâmetros de botões podem ser modificados usando a função "Button Reassignment" no menu OPTIONS.
- As explicações para todos os movimentos de luta nas páginas a seguir são especificamente para o Comando da Dreamcast e não para o Arcade Stick.

ARCADE STICK

COMANDOS E BOTÕES

P	Prime o Botão X (Soco)
K	Prime o Botão Y (Pontapé)
G	Prime o Botão A (Proteger)
E	Prime o Botão Z ou o Botão B (Esquivar)
⇨	Prime o joystick na direcção indicada
→	Prime e segura o joystick na direcção indicada
+	Prime dois ou mais botões ao mesmo tempo

TÉCNICAS COMUNS DE COMANDO

ANDAR/SALTAR/AGACHAR

Andar para a esquerda ou direita: Prime o Botão D ligeiramente para a esquerda ou direita, ou mantém-no em baixo [⇦/⇨ ou ←/→]

Passos rápidos: Prime rapidamente o Botão D duas vezes, para a esquerda ou direita [⇦ ⇦ / ⇨ ⇨]

Acelerar para a frente: Prime o Botão D duas vezes para a direita e segura-o [⇨ →]

Pequeno salto: Prime o Botão D nas diagonais opostas, ou para baixo e para cima (⇘ ⇖ / ⇓ ⇑ / ⇙ ⇗)

Salto mortal para trás: Prime rapidamente o Botão D nas diagonais opostas (⇘ ⇖). Só certas personagens podem fazer isto.

Grande salto: Prime duas vezes o Botão D e depois segura-o nas diagonais, ou para cima e para baixo (⇘ ↖ / ⇓ ↑ / ⇙ ↗).

Agachar: Mantém a pressão no Botão D à direita, esquerda ou directamente para baixo (↙ / ↓ / ↘).

Aceleração baixa: Prime duas vezes o Botão D para baixo e à direita ou para baixo e à esquerda, e depois segura (⇘ ↘).

SOCO

Soco: P (Botão X). Estando de pé, é em geral um soco alto.

Soco baixo: ↓ + P. Também é possível socar durante um pequeno salto.

PONTAPÉ

Pontapé: K (Botão Y). Estando de pé, será uma pontapé alto.

Pontapé baixo: ↓ + K. Também é possível dar pontapés durante um salto pequeno e um grande.

PROTEGER

Proteger: G (Botão A). Estando de pé, protegerá eventualmente dum ataque alto ou médio.

Protecção baixa: ↓ + G. É impossível executar movimentos defensivos enquanto se salta.

ESQUIVAR

Esquivar: E (Botão B). Isto fará a tua personagem escapar ao ataque com um desvio ao lado à volta do atacante.

Em direcção à parte de trás do ecrã: E ou ↑ + E

Em direcção à parte da frente do ecrã: ↓ + E

ATAQUE DE SEQUÊNCIA

Quando o teu adversário tiver sido atirado ao chão:

Ataque de sequência fraco: ⇑ + P (Taka Arashi não o pode fazer)

Ataque de sequência forte: ⇓ ↑ + P (Akira não o pode fazer)

Estes ataques de sequência são muito eficazes. Além disso, todas as personagens têm também os seus movimentos especiais de sequência.

LANÇAMENTO

Quando o teu adversário estiver próximo:

Lançamento de ataque alto: P + G

Lançamento de ataque baixo: P+K+G (Sobre um adversário agachado. O tempo de acção deste movimento é muito difícil).

Todas as personagens têm também os seus lançamentos especiais.

RECUPERAÇÃO

Recuperação a rolar: Prime ⇐ ou ⇒ no teu Comando. A tua personagem rolará para se levantar.

Rolar em direcção à parte de trás da arena: GGG...

Rolar em direcção à parte da frente da arena: ↓ GGG...

Recuperação com um salto: EEE...

Domina a recuperação para escapar aos ataques de sequência do teu adversário.

EVITAR SER PROJECTADO

Quando o teu adversário estiver prestes a arremessar-te:

Prime P+G para contrariar um lançamento P+G e P+K+G para contrariar um lançamento P+K+G. Se o tempo de acção for bom, podes evitar o lançamento do teu adversário. As técnicas especiais de comando de lançamento de cada personagem também podem ser evitadas usando P+G em conjunto com a última direcção da técnica especial de comando de lançamento.

RECUPERAÇÃO ATACANTE

Se a tua personagem for derrubada: Prime KKK... para fazer a tua personagem dar um pontapé de ataque médio na recuperação. Mantém a pressão no Botão D enquanto primes KKK... para fazer a tua personagem dar um pontapé baixo.

MUDAR ÂNGULO DE CÂMARA

Num jogo de um jogador (vs. Computador), prime o Gatilho L ou R para alterar o ângulo de câmara. Contando com o ângulo básico, há quatro modos diferentes de alterar o ângulo de câmara. O ângulo de câmara mudará sempre que premires o gatilho.

Nota: Prime o botão Start para interromper o jogo em todos os modos.

MODO DE BATALHA EM EQUIPA / MODO DE BATA LHA EM EQUIPA VS

São estes os modos de luta em equipa "tb".

ECRÃ DE SELECÇÃO DE PERSONAGEM

Escolhe as personagens que queres usar. Usa o Botão D ↑↓ ←→ para escolher uma personagem e prime o botão A para confirmar.

ECRÃ DE SELECÇÃO DE ENTRADA DE DESAFIANTE (SÓ NO MODO DE BATALHA EM EQUIPA)

Pode entrar um desafiante no Ecrã de Selecção de Personagem ou quando o outro jogador estiver a jogar contra o computador premindo o botão Start.

SELECÇÃO DE ETAPA

O desafiante escolhe a etapa de luta usando o botão D ↑↓ ←→, e premindo o Botão A para confirmar. A selecção de etapa de luta pode ser desligada no menu OPTIONS.

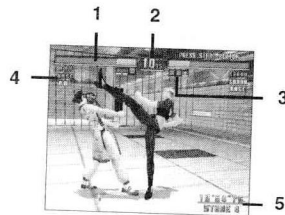
ECRÃ DE BATALHA EM EQUIPA

1. MEDIDOR DE FORÇA FÍSICA - Quando o medidor de força física duma personagem chegar a zero, a personagem ficará KO.
2. LIMITE DE TEMPO POR ASSALTO - Quando o cronómetro chegar a 00:00, o assalto acaba automaticamente.
3. NÚMERO DE VITÓRIAS EM ASSALTOS - O número de vitórias em assaltos é mostrado a vermelho.
4. NOMES DAS PERSONAGENS - As personagens que perderem são mostradas a preto.
5. TEMPO TOTAL & ETAPA (SÓ EM LUTAS JOGADOR VS COMPUTADOR) - Tempo total de jogo e etapa actual.

Nota: Para alterar a vista da câmara no modo Jogador vs Computador, prime o Gatilho L ou R. Esta função não está disponível no modo 1J vs 2J.

REGRAS DE BATALHA EM EQUIPA

- **VENCE 3 ASSALTOS PARA VENCER A ETAPA**

Faz equipas de três personagens e toma parte em lutas ao estilo de torneio. Cada luta é um simples assalto de um para um, e a primeira equipa a vencer três assaltos ganha a partida. Escolher um número de assaltos diferentes pode mudar o número de personagens que podes escolher para a tua equipa. Isto pode ser alterado no menu OPTIONS.

- **O PRIMEIRO JOGADOR A REDUZIR A ZERO O MEDIDOR DE VIDA DO SEU ADVERSÁRIO É O VENCEDOR**

Ataca o teu adversário. Se puderes levar o teu adversário ao tapete (KO) dentro do limite de tempo, ganhas o assalto. A força física do teu adversário é indicada no medidor no cimo do ecrã.

- **VENCE O JOGADOR QUE FICAR COM MAIS FORÇA QUANDO ACABAR O TEMPO**

Quando o tempo acabar, se nenhuma das personagens estiver KO, vence o jogador com mais força.

- **FORÇAR O ADVERSÁRIO A SAIR DO RINGUE**

Independentemente da força física que restar, se uma das personagens for projectado, ou cair do ringue, vence o outro jogador automaticamente.

RECUPERAR FORÇA FÍSICA

É possível fazer uma personagem recuperar a força física perdida no assalto anterior no início do assalto seguinte. No menu OPTIONS, o ícone de Recuperação de Energia está configurado em Variável. Se quiseres alterar isso, fá-lo antes de começares o MODO DE BATALHA EM EQUIPA.

CONTINUAR & FIM DO JOGO

Quando tiveres perdido todas as tuas personagens, aparece o ecrã Continue. Prime o Botão Start antes de o cronómetro chegar a zero para poderes recomeçar desde o Assalto Um da luta que perdeste. Se o cronómetro chegar a zero, o jogo acaba.

Nota: Para sair do MODO DE BATALHA EM EQUIPA VS, prime Start para interromper o jogo e depois prime o botão B.

MODO NORMAL / MODO NORMAL VS

É um modo de um contra um em que só podes escolher uma personagem. Como no Modo de Batalha em Equipa, não há limite para o número de vezes que podes continuar.

ECRÃ DE SELECÇÃO DA PERSONAGEM

Escolhe as personagens que queres usar. Prime o Botão D ↑↓ ← → para escolher uma personagem e prime o Botão A para confirmar.

ECRÃ DE SELECÇÃO DE ENTRADA DE DESAFIANTE (SÓ NO MODO NORMAL)

Pode entrar um desafiante no Ecrã de Selecção de Personagem ou quando o outro jogador estiver a jogar contra o computador premindo o botão Start.

SELECÇÃO DE ETAPA

O desafiante escolhe a etapa premindo o Botão D ↑↓ ← →, e depois premindo o Botão A para confirmar. A selecção da etapa de luta pode ser desligada no menu OPTIONS.

ECRÃ DE MODO NORMAL

1. MEDIDOR DE FORÇA FÍSICA - Quando o medidor de força física duma personagem chegar a zero, a personagem fica KO.
2. LIMITE DE TEMPO POR ASSALTO - Quando o cronómetro chegar a 00:00, o assalto acaba automaticamente.
3. NÚMERO DE ASSALTOS VENCIDOS - O número de assaltos vencidos é mostrado a vermelho.
4. TEMPO TOTAL & ETAPA (SÓ LUTAS JOGADOR VS COMPUTADOR)

Nota: Para alterar a vista da câmara no modo Jogador vs Computador, prime o Gatilho L ou R. Esta função não está disponível no modo 1J Vs 2J.

REGRAS DO MODO NORMAL

- **VENCE TRÊS ASSALTOS PARA GANHAR A ETAPA**

No MODO NORMAL, controlas uma personagem e lutas um contra um. O primeiro jogador a vencer três assaltos numa etapa é o vencedor.

- **O PRIMEIRO JOGADOR A REDUZIR A ZERO O MEDIDOR DE VIDA DO ADVERSÁRIO É O VENCEDOR**

Ataca o teu adversário. Vence o assalto pondo o teu adversário KO dentro do limite de tempo. A força física do teu adversário é indicada no medidor no cimo do ecrã.

- **VENCE O JOGADOR QUE FICAR COM MAIS FORÇA QUANDO ACABAR O TEMPO**

Quando o tempo se esgotar, se nenhuma das personagens estiver KO, vence o jogador que ficar com mais força.

- **FORÇAR O ADVERSÁRIO A SAIR DO RINGUE**

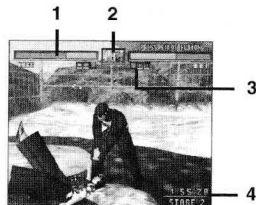
Independentemente da força física que restar, se uma das personagens for projectada, ou cair do ringue, vence automaticamente o outro jogador.

CLASSIFICAÇÕES

No MODO NORMAL, se passares todas as etapas, ou o jogo terminar durante uma etapa, então verás um Certificado de Classificação. Serás avaliado conforme o teu avanço pelas etapas e o número de etapas que passares. Lembra-te, para conseguir uma classificação a valer, deves fixar o limite de tempo em 30 segundos.

CONTINUAR E FIM DO JOGO

Se não venceres três assaltos e perderes, aparecerá o ecrã Continue. Prime o Botão Start antes de o cronómetro do ecrã chegar a zero, para recomeçares do Assalto Um da última luta que perdeste. Se o cronómetro chegar a zero, o jogo acaba.

Nota: Para sair do MODO NORMAL VS, prime o Botão Start para interromper o jogo e depois prime o Botão B.

MODO DE TREINO

Usa o modo TRAINING para te lançares contra o computador e praticar os movimentos de cada personagem.

SELECÇÃO DA PERSONAGEM & ETAPAS

Prime o Botão D ↑↓ ←→ para escolher a personagem com que queres praticar e prime o Botão A para confirmar. Do mesmo modo, escolhe o teu adversário. A seguir, escolhe uma etapa de treino. Prime o Botão D ↑↓ ←→ para escolher uma etapa e depois prime o Botão A para confirmar.

ECRÃ & COMANDOS DE MODO DE TREINO

Não havendo limite de tempo e força física ilimitada, podes praticar os movimentos de comando o tempo que quiseres, lutando do mesmo modo como quando jogas contra o computador.

Cada movimento que fizeres é mostrado no lado esquerdo do ecrã. Os Danos Máximos e os Danos Combo são mostrados no topo do ecrã junto do Visor de Nível COM. Quando se escolhe o MODO DE TREINO com o Comando do Jogador 2, os comandos e a execução estrutural são mostrados no lado direito do ecrã. Pratica os movimentos da tua personagem até os aperfeiçoares.

- **Mudar o Ângulo da Câmara** - Usa o Gatilho L ou R para alterar o ângulo da câmara durante a sessão de treino.
- **Alterar o Nível do Computador / Sair do Modo de Treino** - Interrompe o Modo de Treino premindo o Botão Start. Prime o Botão D ↑↓ para escolher entre Ecrã de Comando e Nível COM actual. Prime o Botão D ←→ para LIGAR ou DESLIGAR o Ecrã de Comando. Fixa o Nível COM em 0 (←→) para teres um adversário estacionário (Manequim). Escolhe o Manequim para poderes premir o Botão D ↑↓ para escolher entre Tipo de Ataque e Frequência de Ataque. Prime o Botão D ←→ para escolher um Tipo de Ataque (pontapé especial, soco baixo, etc.) ou Frequência de Ataque (de mínima a grave). (Só disponível quando o Nível COM for fixado em 0). A personagem do computador fica mais forte aumentando o Nível COM. Quando fixada entre os Níveis COM 1-9, a personagem do computador lutará naturalmente. Quando fixada no Nível COM 0, o computador fará exactamente o que lhe ordenares. Fixa o Nível COM em Auto para fazer a personagem do computador tornar-se automaticamente mais forte à medida que ficares mais hábil. Também, quando em pausa, prime o Botão X para regressares ao Ecrã de Selecção da Personagem e prime o Botão B para sair do MODO DE TREINO e voltar ao Ecrã de Título.

RECORDES & HISTÓRIA VS

RECORDES VS

Usa a função VS RECORDS para gravar, carregar e ver dados de resultados de luta entre jogadores. Prime o Botão D ←→ ou o Gatilho L ou R, para alternar entre ecrãs.

- **Carregar e Gravar Ecrãs:** Escolhe no menu premindo o Botão D ↑↓, e depois confirma premindo o Botão A

  (LOAD) Carrega dados da VM.

  (SAVE) Grava dados novos. Cuidado aqui porque isto apaga dados previamente gravados.

  (EXIT) Regresso ao Ecrã de Selecção de Modo. Se a VM não estiver ligada, a única opção será Exit.

- **Tabela de Taxa de Vitória em Lutas:** Mostra as taxas de vitória das diversas personagens.
- **Tabela Classificativa:** Mostra a classificação de cada personagem.
- **Movimento de Combinação e Tabela de Danos:** Mostra o recorde máximo de movimentos de combinação e o dano máximo que as personagens causam nas lutas.
- **Tabela de Rendimento da Personagem:** Mostra os resultados do rendimento individual das 13 personagens.

HISTÓRIA

Usa o modo HISTORY para ver um vídeo dos antecedentes e do desenvolvimento da série Virtua Fighter. Prime o Botão A para iniciar o vídeo. Quando aparecer o ícone Final, prime o Botão D ↑↓ para escolher um ícone e depois prime o Botão A para confirmar. O vídeo continuará a rodar quando terminar a sequência de vídeo. Para parar o filme, prime e segura em simultâneo os botões A+B+X+Y e o Botão Start.

- **HISTORY:** Podes ver o filme clássico Virtua Fighter.
- **ENDING:** Usa a VM para ver o filme final do MODO DE BATALHA EM EQUIPA passado e as lutas do MODO NORMAL.

AVISO! Passar um filme sem gravar dados fará voltar os parâmetros de opção à Origem. Também os dados de Resultado da luta dos Recordes VS serão repostos.

OPÇÕES

No menu OPTIONS, podes alterar os parâmetros de luta, os parâmetros dos botões do Comando (ou o Arcade Stick), e podes fazer testes de som.

Prime o Botão D ↑↓ para escolher um ícone, depois prime o Botão D ←→ para alterar o parâmetro.

No MODO DE TREINO, só os parâmetros de Dificuldade e Redistribuição de Botão podem ser modificados.

MATCH POINT: Muda o número de assaltos necessários para vencer e assim avançar para a etapa seguinte do torneio (2/3/4/5).

DIFFICULTY: Muda o nível de dificuldade do Modo Jogador Vs Computador (FÁCIL/NORMAL/DIFÍCIL/MAIS DIFÍCIL).

TIME LIMIT: Fixa o limite de tempo para um assalto (15/30/60/INFINITO).

ENERGY MAX. (1P): Aumenta a força física máxima da personagem do Jogador Um (160-360). (A força física está dividida em blocos de 10. Prime o Botão D ←→ para aumentar ou diminuir a força.)

ENERGY MAX. (2P): Aumenta a força física máxima da personagem do Jogador Dois (160-360). (A força física está dividida em blocos de 10. Prime o Botão D ←→ para aumentar ou diminuir a força.)

STAGE SELECT: Determina se o Jogador 2 pode ou não escolher a próxima etapa ao entrar (CHALLENGER/OFF)

ENERGY RECOVERY: Fixa a quantidade de força física que uma personagem vitoriosa pode recuperar, depois do assalto. (NÃO/VARIÁVEL/TOTAL) (Efectivo só no Modo de Batalha em Equipa)

RANKING MODE: Escolhe se queres classificações ou não (ON/OFF). (Só efectivo no Modo Normal).

KEY ASSIGN: Escolhe e confirma para ver o ecrã de Redistribuição de Botões.

SOUND TEST: Escolhe e confirma para ver o ecrã de Teste de Som.

DEFAULT: Faz voltar todas as opções à sua configuração inicial.

Nota: As configurações de Redistribuição de Botões não revertem para os valores por defeito.

EXIT: Regresso ao ecrã de Selecção de Modo.

REDISTRIBUIÇÃO DE BOTÕES

Usa a função "Button Reassignment" para alterar os parâmetros do Comando do Jogador 1 e do Jogador 2 e/ou Arcade Stick.

- **ALTERAR OS PARÂMETROS DE OPERAÇÃO DO COMANDO**

Para alterar os parâmetros do comando, prime o Botão D ← → para escolher "EDIT", depois prime o Botão A para confirmar. A seguir, prime o Botão D ↑ ↓ para escolher os parâmetros que queres alterar. Prime o Botão D ← → para ajustar a alteração de configuração. Escolhe "EXIT" e prime o Botão A quando acabares. Escolhe "DEFAULT" e prime o Botão A para voltares aos parâmetros iniciais.

Escolhe "EXIT" e prime o Botão A para voltar ao menu OPTIONS.

Nota: Em Key Assign, o Comando da Dreamcast terá configurações adicionais não disponíveis para o Dreamcast Arcade Stick.

TESTE DE SOM

No Ecrã de Teste de Som, podes ouvir os efeitos sonoros do jogo (EFFECT), vozes (VOICE) e música de fundo (BGM).

- **TOCAR EFEITOS SONOROS**

Prime o Botão D ↑ ↓ para escolher EFFECT, VOICE OU BGM. Prime o Botão D ← → para escolher o número de EFFECT ou VOICE, ou o título de BGM que quiseres ouvir e depois prime o botão A para confirmar. O efeito sonoro que escolheres será então reproduzido. Para parar de ouvir o efeito sonoro ou a música, prime o Botão B.

Escolhe "EXIT" e prime o Botão A para voltar ao menu OPTIONS.

APRESENTAÇÃO & MOVIMENTOS DAS PERSONAGENS

MOVIMENTOS COMUNS A TODAS AS PERSONAGENS

ANDAR

⇦ / ⇨ / ← / →	Andar para a esquerda ou direita
⇦ ⇦ / ⇨ ⇨	Passo rápido para a esquerda ou direita
⇦ ← / ⇨ →	Aceleração na direcção para onde a tua personagem está voltada
← + E / → + E	Aceleração na direcção para onde a tua personagem está voltada (como em ⇦ ← ⇨ →)
⬃ ↙ / ⬂ ↘	Aceleração baixa na direcção para onde a tua personagem está voltada
⬃ / ⇩ / ⬂	Agachar (↙ ou ↘ para agachar e andar ao mesmo tempo)
⬂ ⬁ / ⇩ ⇧ / ⬃ ⬀	Pequeno salto para a esquerda, para cima ou para a direita (saltos mortais para trás nalguns casos)
⬂ ↖ / ⇩ ↑ / ⬃ ↗	Salto grande para a esquerda, para cima ou para a direita
E (↑ + E) / ↓ + E	Escapar para a frente do ecrã, ou para trás do ecrã

ATACAR

P	Soco (podes socar estando agachado ou em pequenos saltos)
K	Pontapé (podes dar pontapés enquanto agachado/ a saltar)
G	Protecção (ataques altos/médios; agachar para guarda baixa)
P+G / P+K+G	Lançamento alto/baixo (ou evitar ser projectado)
⇧ P / ⇩ ↑ P	Ataque de sequência fraco/forte

RECUPERAÇÃO

⇦ / ⇨	Rola e levanta-te na direcção em que premires
GGG... / ↓ GGG...	Rola e levanta-te na direcção da frente/trás do ecrã
EEE...	Saltar
KKK... / ↓ KKK...	Solta um pontapé médio/baixo em recuperação

Nota: Os movimentos especiais de cada personagem explicados a partir da página 14, estão escritos como se cada personagem estivesse voltada para a direita.

AKIRA YUKI

Percebendo que lhe faltava experiência desde o seu fracasso no Primeiro Torneio Mundial de Luta, Akira submeteu-se a um treino rigoroso para se preparar para o Segundo Torneio Mundial de Luta.

Akira voltou a casa com o troféu do segundo torneio. Mesmo assim, quando estava prestes a proclamar a sua vitória, disseram-lhe: "Não te gabes. Ainda não dominas nada". Para resolver a questão "O que é verdadeira força?" Akira decidiu lutar uma vez mais no torneio.

Na véspera do Terceiro Torneio, Akira está prestes a demonstrar a sua garra. Estamos prontos para ver que poderes mortais Akira desencadeará?

Renkantai . . . . ⇒ ⇒ KK
Mouko Kouhazan . . . . ↓ ⇒ P
Youhou. . . . . ⇘ ⇘ P
Tetsuzankou . . . . ⇐ ⇒ ⇒ P+K
Kaiko . . . . ⇒ P+G
Shin'hia (Throw). ⇙ ⇒ P+G
Youshi Senrin (Throw) . . . . ⇐ ⇘ P+G
Daiten Housui (Throw) . . . . ⇐ ⇒ P+G
Rimon Chouchuu (High Attack Reversal) . . . . ⇐ P+K
Shoutenkou (Somersault Kick Reversal) . . . . ⇖ P+K
Ryuusou Shiki. . . . . ⇘ K+G
Souka Housui . . . . ⇘ P+K
Shishi Hougetsu (Throw) . . . . ⇘ P+G
Junshin Honko (Throw). . . . . ⇒ ⇐ P+G

SARAH BRYANT

Sarah foi raptada por uma organização misteriosa enquanto investigava o acidente na corrida do seu irmão Jacky. Através do hipnotismo, foi recondicionada e enviada para o Torneio Mundial de luta para eliminar Jacky. Incapaz de cumprir a sua tarefa, Sarah foi treinada ainda pela organização misteriosa para se tornar uma máquina de luta mortal. Foi durante o Segundo Torneio que Jacky pôde finalmente salvar Sarah. Ela teve amnésia total. Com o desconforto de viver com um irmão de que já não podia lembrar-se, Sarah foi viver sozinha para Nova Iorque. Através do seu treino de Jeet Kune Do , ela começou a recuperar fragmentos da sua memória. Um dia, chegou um convite para o Terceiro Torneio. Poderá Sarah recuperar a sua memória para voltar finalmente à sua vida anterior?

Double Joint Butt . . . . ⇒ PK
Illusion Kick . . . . ⇘ KK
Tornado Kick. . . . . ⇗ K+G
Round House Kick . . . . ⇑ K+G
Combo Somersault Kick . . . . PPP ⇖ K
Neck Breaker Drop (Throw). . . . . ⇒ ⇒ P+G
Spin Heel Kick. . . . . ⇐ K+G
Low Spin Kick. . . . . ⇘ K+G
Full Spin Drive . . . . ⇗ K
Moon-Sault. . . . . ⇗ P
Dragon Cannon. . . . . ⇙ K
Leg Hold Throw . . . . ⇐ ⇒ P+G
Rolling Face Crush (Throw). . . . . ⇗ P+G
Lightening Knee Smash (Throw) . . . . ⇐ P+G

JACKY BRYANT

Em 1990, Jacky foi envolvido num acidente automóvel. A sua irmã, Sarah, foi raptada enquanto investigava o acidente. Quando recuperou, Jacky foi à procura de Sarah e descobriu que ela estaria a participar no Primeiro Torneio Mundial de Luta. Jacky entrou nele para se vingar da organização e para salvar Sarah, mas falhou. Mais determinado do que nunca, Jacky treinou durante um ano para melhorar a sua habilidade e tornou-se instrutor de Jeet Kune Do.

No Segundo Torneio, Jacky conseguiu finalmente salvar Sarah. Mas incapaz de se lembrar do que quer que fosse, Sarah decidiu ir viver sozinha para Nova Iorque. Um dia, Sarah telefonou-lhe de repente a pedir-lhe para participar no Terceiro Torneio para proteger Sarah da organização esperando que a ajudasse a recuperar a sua memória. Jacky decidiu participar uma vez mais.

Knee Strike (Throw) . . . . ⇒ ⇐ P+G
Beat Knuckle. . . . . P+K
Elbow Spin Kick . . . . ⇒ PK
Side Hook Kick . . . . ⇐ K
Switch Step . . . . ⇓ ⇓
Kick Back Knuckle Spin. . . . . KPK

Elbow Knuckle Kick .... ⇒ PPK
Elbow Knuckle Kick .... ⇒ PP ↓ K
Double Punch Knee Kick .... PP ⇒ K
Beat & Knuckle Spin .... P+KPK
Lightening Hook .... ⇘ PPP
2-Way Spin Kick .... K ↓ K
Lightening Straight .... ⇘ PP ⇒ P
Sadistic Hanging Knee (Throw) .... ⇘ ⇘ P+G

LION RAFALE

No Segundo Torneio Mundial de Luta, Lion foi posto KO no primeiro assalto, mas durante esse torneio descobriu dentro de si um espírito de luta oculto. Com um novíssimo ênfase, Lion ficou totalmente absorvido no seu treino enquanto procurava melhorar-se.

Tinha passado um ano e alguns meses quando finalmente chegou um convite para o Terceiro Torneio Mundial de Luta. Para se redimir e avaliar as suas novas faculdades, Lion entrou no Torneio. Desta vez, ele fará melhor!

Juuchou Senshou .... ⇑ P+K
Kousoutai .... ↓ K+G
Touho Soushu .... ⇓ P+K
Souji Senpuu .... ⇒ P+K
Shichisei Tenbunchuu (Throw) .... ⇐ P+G
Senkyuutai .... ⇙ K
Haika Senten (Throw) .... ⇘ P+G
Rensui Soushu .... PP ⇓ P
Shippo Shousenshou .... ↓ ⇒ P
Banchuu Renkanshu .... ⇒ PP
Shichisei Chouhihousen (Throw) .... ⇗ P+G
Hiten Soukuukyaku (Throw) .... ⇐ ⇒ P+G
Tozan Honshakyaku (Throw) .... ↓ ⇒ P+G
Tenshin Tourou Renkyaku .... ⇐ PPK

PAI CHAN

Pai saiu derrotada do Segundo Torneio Mundial pelo seu pai, Lau. Durante a luta, Pai começou a interrogar-se, "Porque renunciará o meu pai à família para o seu treino de artes marciais?" Ela chegou à conclusão de que se fosse capaz de o compreender, talvez pudesse finalmente derrotá-lo.

Pai continuou a viajar para vários lugares em todo o mundo, realizando o seu filme de luta de alcance mundial. Então, um ano e alguns meses depois, chegou um convite para o Terceiro Torneio Mundial. Vendo o nome Lau como um dos competidores, Pai entra uma vez mais no torneio para derrotar o seu pai.

Ensenshuu .... ↓ K+G
Enjin Senpuukyaku .... ⇐ K+G
Senchuuken .... ⇒ P
Hi'en Rekkyaku .... ⇗ KK
Renkan Haitenkyaku .... PPP ⇖ K
Tenchi Touraku (Throw) .... ⇒ ⇐ P+G
Ensen Hairyuu (High Parry) .... ⇐ P+K
Seien Katou (Throw) .... ⇐ ⇓ P+G
Hi'en Honko (Throw) .... ⇘ P+G
Souka Rensuishou .... ⇘ PP ⇒ P
Rensen Risenkyatu .... ⇓ KK
Ensei Kosouha .... ↓ ⇒ P
Kuurestu Tenhou (Throw) .... ↓ ⇒ P+G
Unshu .... ⇒ P+K

LAU CHAN

Logo que terminou o Segundo Torneio de Luta, Lau ouviu dizer que o negócio do seu restaurante Chinês estava em apuros. Lau passou o ano seguinte a trabalhar como cozinheiro chefe enquanto ao mesmo tempo continuava o seu treino de artes marciais. Então ouviu dizer que o Terceiro Torneio Mundial de Luta estava prestes a começar. Naturalmente, decidiu participar (sendo campeão do Primeiro Torneio), pelo que deixou a direcção da sua cozinha ao seu melhor aprendiz e fez os preparativos para a viagem. Uns dizem ter mesmo visto Lau sorrir à partida...

Senpuuga .... K+G
Ensenshuu .... ↓ K+G
Toukuu Kosenkyaku .... ⇗ K

Chisoutai .... ⇒ ⇓ K
Junpo Chuushou..................... ⇘ ⇘ P
Renkan Tenshinkyaku .... PPPK
Renkan Tenshinsoukyaku .... PPP ↓ K
Tenshin Hainshou (Throw) .... ⇐ ⇒ P+G
Ryuushu Katou (Throw) .... ⇐ ⇓ P+G
Souko Reppa .... ⇘ P+K
Hi'en Tenshinshou.................... ⇐ ⇐ P
Enjin Senpuukyaku .... ⇐ ⇐ K+G
Raishin Nyuurin (Throw)................ ⇒ P+G
Daichi Toushuu (Throw) .... ⇘ ⇘ P+G

WOLF HAWKFIELD

A única razão para Wolf participar no Segundo Torneio Mundial foi para combater Akira. Infelizmente, ele voltou a ser batido, embora pela menor das margens. Ele voltou à sua reserva e continuou a treinar-se, com a Natureza como adversário. Um ano e alguns meses depois do torneio, Wolf teve um sonho. Sonhou que o mundo estava prestes a ser destruído e só uma pessoa podia salvá-lo. Quando ele contou ao xamã o sucedido no seu sonho, este disse-lhe: "Segue o teu sonho! Ele é algo que não podes ignorar!"

Alguns dias depois, chegou um convite para o Terceiro Torneio Mundial de Luta. Wof decidiu participar. Há alguma ligação entre o Sonho e o Torneio?

Shoulder Attack .... ⇐ ⇒ P
Body Slam (Throw).................... ⇘ P+G
Double Arm Suplex (Low Throw)........... ⇙ P+K+G
Rolling Saw Butt...................... ⇒ K+G
Dragon Screw (Middle Kick Reversal) ...... ⇙ P+K
Arm Whip (Throw) .... ⇒ ⇒ P+G
Tomahawk Chop .... ⇗ P
Level Back Chop...................... P+K

Short Range Shoulder.................. ⇐ ⇒ P+K
Grizzly Lariat........................ ⇘ P+K
Comet Hook .... ⇙ P
Catch (Throw)........................ ⇒ P+G
Thunder Fire Power Bomb (After Catch) .... P+G
Capture (High Kick Reversal)............. ⇐ P+K

JEFFRY MCWILD

Para construir um barco para apanhar "Satan Shark" (um tubarão que mede mais de seis metros de comprimento), Jeffery participou no Segundo Torneio Mundial de Luta. A sua única motivação era o dinheiro que todos os participantes tinham a certeza de receber. Esta soma era menor que nos anos anteriores, mas Jeffrey começou a construir o seu barco como tinha planeado originalmente. Cerca de um ano depois, com o seu barco de sonho ainda longe de estar pronto, Jeffrey tinha ficado sem dinheiro. Estava doente de preocupação sobre como resolver este problema de dinheiro quando chegou o convite para o Terceiro Torneio Mundial de Luta. A altura era perfeita. Ele decidiu participar uma vez mais no torneio.

Heel Kick .... ⇐ ⇒ K
Power Slam (Throw)................... ⇒ P+G
Power Bomb (Low Throw) .... ⇘ P+K+G
Splash Mountain (Throw) .... ⇘ ⇘ P+G
Tripple Upper .... ↘ PPP
Knee Hammer........................ ← KP
Middle Stab .... ⇒ P+K
Hell Dunk Hammer .... ⇓ P+K
Killing Toe Kick Hammer................ KKP
Upper Cut........................... ⇘ ⇘ P
Tornado Hammmer.................... ⇒ ⇐ P
Raising Hammer...................... ⇐ ⇘ PP
Stomach Crusher .... ⇐ ⇘ P+K
Full Swing Hammer.................... ⇐ ⇒ ⇒ P+K

KAGE-MARU

Kage participou no Segundo Torneio Mundial de Luta para salvar a sua mãe, Tsuki Kage das pérfidas garras da misteriosa organização. Foi derrotado na meia final, mas pôde enfim arrebatar a sua mãe para a liberdade. Logo após regressar à sua secreta aldeia de montanha, Kage pôde continuar a sua anterior vida pacífica. Tinha passado um ano quando Kage se tornou mais consciente da deterioração da saúde da sua mãe. Kage confirmou que ela sofria dalgum tipo de sequela da sua transformação em Dural. Usando a sua perícia de Ninja, Kage conseguiu infiltrar-se na organização uma vez mais.

Kage descobriu que a situação da sua mãe tinha sido causada por uma imperfeição do modelo de esqueleto protótipo Dural. O único recurso de Kage era derrotar e capturar o novo Dural na esperança de que isso pudesse salvar a sua mãe.

Raku Senjin .... ⇒ P+K
Yougaryuu .... ⇒ ⇒ K+G
Rairyuu Hishoukyaku .... ⇒ ⇒ P+K+G
Kote Gaeshi (High Punch) .... ⇐ P+K
Katana Gasumi (Throw) .... ⇘ P+G
Koenraku (Throw) .... ⇐ P+G
Izuna Otoshi (After Koenraku) .... ⇑ P+G
Engetsu Keri .... ⇗ K+G
Hagakure Senjin .... ⇘ P+K
Ganzanha .... ↘ P
Jungyaku Jizai (Throw) .... ⇒ P+G
Fushin Randangeki (Throw) .... ⇗ P+G
Ukigasumi (Throw) .... ⇐ ⇓ P+G
Kage Yaiba .... ⇒ ⇓ ⇘ P

SHUN-DI

Durante o Segundo Torneio Mundial de Luta, Shun pensou ter visto um dos seus amados discípulos, um homem que ele mesmo tinha criado. Depois do torneio, Shun procurou desesperadamente por toda a arena do torneio, mas afinal não o conseguiu encontrar.

Um ano e alguns meses depois, Shun recebeu um convite para assistir ao Terceiro Torneio Mundial de Luta. Ficou aterrado por ver que o seu aluno estava alistado como patrocinador do campeonato.

Shun não compreendia porque é que ele o tinha deixado para entrar para a Organização, pelo que decidiu participar no torneio com o fim de descobrir porquê.

Chuubu Soutenkyaku .... ⇒ ⇒ K
Tenshin Souchuushou .... ⇒ P+K
Senpuu Soutai .... ↓ K+G
Toushuu Richuu (Throw) .... ⇐ P+G
Zabantetsu .... ⇓ ⇓
Zainshu (During Zabantetsu) .... P+K+G
Tenshin Souko (Throw) .... ⇘ P+G
Chuubushin .... ⇑ P+K
Tenshin (Após ⇒ ⇘ ⇓ ⇙ ⇐) .... P+K
Kasenko .... ⇒ PPPK
Gyouinshu .... ⇓ P+K+G
Shasoku Renkyaku .... ⇒ K+E
Suisenshu .... P+K
Shinpo Suikoushu .... ⇐ ⇘ P

AOI UMENOKOUJI

Filha mais velha duma antiga, estabelecida e conceituada família Dojo de Kyoto, Aoi recebeu muitas instruções de Aikido e Judo desde a infância. Visto o seu pai e o pai de Akira serem velhos amigos, Aoi e Akira treinaram muitas vezes juntos em crianças.

O pai de Aoi soube do Torneio Mundial através de Akira. Quando Aoi ouviu falar do torneio e da participação de Akira, ficou muito interessada em entrar nele. Para medir a sua própria perícia e capacidades, o desafio de Aoi está prestes a começar.

Koromo Guruma .... ⇒ ⇒ P
Raijinha .... ⇒ K
Kusanagi .... ↓ K+G
Rentotsu Kodachi .... PPPK
Rentotsu Kusanagi .... PPP ↓ K
Rentotsu Kinuguruma .... PP ⇒ PP
Rokudan Obitori (Throw) .... ⇐ P+G
Tegiwame Toushin (Low Throw) .... ⇓ P+K+G

Eda Kudaki (Follow Up Throw) . . . . ⇘ P+G
Ryuuseishu (High Parry) . . . . ⇐ P
Haoboro (Middle Parry) . . . . ⇙ P
Tenshin Nyuushin (High Attack Reversal) . . . . ⇐ P+K
Ryuu No Azato (Middle Attack Reversal) . . . . ⇙ P+K
Aiki Nage (Throw) . . . . ↓ ⇒ P+G

TAKA ARASHI

No mundo do Sumo, Taka Arashi é famoso pelo seu estilo brutal. Um dia, num bar Americano, Taka Arashi foi provocado para provar o seu valor. Depois de derrotar claramente o homem que o provocara, Taka Arashi regressou ao Japão. Uma vez lá, Taka Arashi contou o incidente ao seu mestre e depois retirou-se do Sumo.

Um dia, quando Taka Arashi estava a praticar Sumo numa aldeia de montanha, chegou um convite para o Terceiro Torneio Mundial de Luta. Vendo o convite, sentiu uma onda de excitação. Taka Arashi vislumbrou poder mostrar ao mundo o poder da luta Sumo, e ir até aos seus próprios limites... com o sangue a ferver, decide entrar na refrega.

Tsuppari . . . . PPPPPP
Kachinage . . . . ⇘ P+K
Mage Harite . . . . P+K
Taru Kudaki . . . . ↓ ⇒ P
Higuma Tsume . . . . ↓ ⇐ ⇒ P
Tataki Komi . . . . ⇐ P+K
Tsuyu Harai . . . . ⇓ P+K
Oni Goroshi . . . . ⇘ P
Neko Damashi . . . . P+K+G
Soto Gake (Throw) . . . . ⇘ P+G
Izori (Throw) . . . . ↓ ⇐ P+G
Yotsumi (Throw) . . . . ⇒ P+G
Yagura Nage (During Yotsumi) . . . . P+G
Tsukami Nage (Low Throw) . . . . ⇘ P+K+G

ECOFILMES - Importação e Distribuição de Filmes, Lda.
Rua do Brasil, 884 • P.O. Box 60 • 3701 São João da Madeira Codex
Tel. (056) 831 300 / 830 • Fax (056) 831 301 / 902